

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan R&D yang mengacu pada teori Borg and Gall sehingga menghasilkan produk media pembelajaran berupa *Puzzle* bangun datar matematika berbahan dasar triplesk dipotong berukuran 15-30 cm. Media ini terdiri dari 3 set 1 set untuk guru dan 2 set lainnya untuk siswa. Media *puzzle* akan langsung diaplikasikan oleh siswa dengan mengacu kepada petunjuk penggunaan dengan bimbingan guru. Sehingga pada pengaplikasiannya *puzzle* bangun datar ini merupakan media yang dibongkar pasang dengan menggunakan model pendekatan STAD sebab peserta didik akan lebih mudah untuk menemukan dan memahami konsep sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Adapun kevalidan dan kpraktisan prosentasi yang didapat dari pemerolehan uji coba produk di dapatkan dari para ahli yakni ahli media didapatkan prosentasi 84,4% atau dapat dikategorikan cukup valid sedangkan menurut ahli materi dalam pemerolehan nilai prosentasinya adalah 85,8% atau dapat dikategorikan sangat valid. Sedangkan RPP mendapatkan prosentasi 83,8% sehingga dikategorikan cukup valid. Sedangkan berdasarkan uji kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon siswa mendapatkan nilai prosentasi 90,62 %. Sehingga hasil tersebut sangat mendukung pengembangan media yang akan digunakan oleh siswa sebagai produk pembelajaran.

## 5.2 Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil penelitian pada media yang peneliti kembangkan, adapun saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

1. Alangkah lebih baiknya guru yang sebagai fasilitator dalam pendidikan seyogyanya memiliki kreatifitas dalam menciptakan suasana belajar dengan banyak menggunakan media guna tercapainya suatu pembelajaran.
2. Pada media *puzzle* peneliti menyarankan agar dilakukan sebagai penunjang kegiatan belajar apalagi memperkenalkan suatu materi dengan media yang bisa peserta didik otak-atik dan mereka gunakan untuk mengembangkan potensi belajarnya.
3. Bagi peneliti sendiri produk pengembangan ini merupakan penelitian yang jauh dari kata sempurna dan semoga produk ini dapat menambah wawasan peneliti sehingga media *puzzle* ini dapat aplikasikan di dunia kerja.
4. Diupayakan kepada peneliti yang lain bisa menggunakan penelitian ini sebagai rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D.S.N. 2012. *Interaksi Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*. Jurnal Pedagogia, Vol.1.No.2, Juni 2012. Diambil pada Tanggal 11 Desember 2019 dari <http://docplayer.info/>
- Advernesia.-. *Pengertian dan Rumus Jajar Genjang*. Diambil pada Tanggal 10 Agustus 2020 dari <http://www.adnersia.com>
- Agustian, 2020. *Bangun Datar: Pengertian, Macam, Sifat, Rumus, Soal*. Diambil pada Tanggal 8 Agustus 2020 dari <http://rumuspintar.com/bangundatar/>
- Agustian, 2020. *Trapezium: Jenis, Rumus Keliling & Luas*, Contoh. Diambil pada Tanggal 8 Agustus 2020 dari <http://rumuspintar.com/bangundatar/>
- Anonim.-. *Rumus Luas Persegi Panjang Lengkap: Luas, Keliling*. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2020 dari <http://saintifik.com>
- Arifudin, dkk. 2017. *Pengembangan Penerapan Alat Peraga Puzzle Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar pada Pembelajaran Matematika si SD/MI*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol.2.No. 1, 2018. Diambil pada Tanggal 13 Desember 2019 dari <http://researchgate.net/publication/>
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rasagrafindo Persada.
- Enha, H. N. 2015. *Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. Diambil Tanggal 2 Desember 2019 dari <http://ethes.uin-malang.ac.id/2900>
- Fathurohman, P & Sutikno, S. 2010. *Strategi Belajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama..
- Hastuti, I.D. & Sutarto. 2018. *Bahan Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika SD: Petunjuk Pembuatan dan Implementasinya*. Mataram: LPP Mandala.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniasih, N, dkk. 2016. *Pengembangan Puzzegi (Puzzle Segi empat) Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Tuna Netra*. Jurnal Penelitian, Vol.-No.-, November 2016 dari <http://semanticscholar.org/paper>

- Kusuma, I.A. 2018. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. Diambil pada Tanggal 2 Desember 2019 dari <http://ethese.uin-malang.ac.id/13385>
- Lestrijanah, dkk. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Didaktika Tauhidi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 4, No. 2, Oktober 2017. Diambil pada Tanggal 11 Desember 2019 dari <http://ojs.unida.ac.id>
- Muhardini, S,dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik SD Berbasis Buletin Board Display Untuk Membentuk Kemampuan Membaca Siswa*. Jurnal Elementary, Vol. 2.No.2, Juni 2019. Diambil pada Tanggal 6 Desember 2019 dari <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1301>
- Oktavia, B. 2020. *Jenis, Keliling & Luas Segitiga*. Diambil pada Tanggal 10 Agustus 2020 dari <http://www.zenius.net>
- Rochmad.2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal Kreano, Vol 3. No. 1. Juni 2012. Diambil pada tanggal 29 Juli 2020.
- Sepriyanti, N & Nuri, L.2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Education pada Materi Sistem Persamaan Linear*. Jurnal Math Educa,Vol.1. No 1, April 2017. Diambil pada Tanggal 23 Februari 2020
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Winarti, S. 2014. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.-.No.-, - 2014. Diambil pada Tanggal 18 November 2019 dari <http://journal.student.uny.ac.id>



The logo of Universitas Muhammadiyah Mataram is a yellow shield-shaped emblem with a blue border. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, a blue chain of flowers curving around the right side, and a blue sword at the bottom. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is arched across the top, and "MATARAM" is at the bottom.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Rekomendasi Penelitian



### UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : [fkip.um.mataram@telkom.net](mailto:fkip.um.mataram@telkom.net), Website <http://fkip.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 0120/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/VIII/2020

Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar

Perihal : **Permohonan Rekomendasi Penelitian**

**Kepada**

**Yth. Kepala Sekolah SD Aisyiyah 2 Mataram**

**di**

**Tempat**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan rekomendasi penelitian dalam rangka penulisan skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Ayuni Johan

NIM : 116180004

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD

**Judul : Pengembangan Media Puzzle Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar**

**Tempat Penelitian : SD Aisyiyah 2 Mataram**

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahitaufiq Walhidayah*

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 10 Agustus 2020

An. Dekan,

Wakil Dekan I,



**Sri Maryani, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN 0811038701**

Tembusan:

1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

## Lampiran 2. Surat Penelitian dari Sekolah



**PIMPINAN WILAYAH 'AISYIYAH**  
**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**  
**SEKOLAH DASAR 'AISYIYAH 2 MATARAM**  
*Jl. Energi Gg. Melati No. 1 Lingkungan Banjar Ampenan-Mataram*  
 Email : [sdaisyiyah2mataram@gmail.com](mailto:sdaisyiyah2mataram@gmail.com) Telp. (085) 205 372 242

Mataram, 18 Agustus 2020

### SURAT KETERANGAN

No : 40/SD.'Aisyiyah2/D/IX/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SRI RAHMATYAS, S.Pd  
 NBM : 150795191350581  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Sekolah : SD 'Aisyiyah 2 Mataram

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : AYUNI JOHAN  
 NIM : 116180004  
 Jurusan : PGSD

Memang benar telah melakukan penelitian skripsi yang berjudul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR"**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah



**SRI RAHMATYAS, S.Pd**  
 NBM. 150795191350581

**Lampiran 3. RPP**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)**  
**KELAS IV SD**

Sekolah : SD Aisyiyah 2 Mataram  
 Kelas /Semester : IV (Empat) / II  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Bab : 4 (Bangun Datar)  
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x 35 menit)

**A. KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan siswa sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku siswa beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar.	3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. 3.2.3 Menyelesaikan masalah keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa diharapkan mampu memahami konsep bangun datar berbantuan alat peraga *puzzle* bangun datar.
2. Siswa mampu memahami rumus keliling dan luas dari bangun dengan pendekatan rumus persegi panjang menjadi rumus segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium datar dengan bantuan *puzzle* bangun datar.
3. Siswa bertanya jawab dan mengamati contoh, siswa mampu menentukan luas dan keliling bangun datar dengan pendekatan luas persegi panjang berbantuan *puzzle* bangun datar.
4. Setelah berdiskusi siswa mampu menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan perhitungan keliling dan luas berbagai macam bangun datar.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun-bangun 2 Dimensi. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung.

1. Beberapa bangun datar yaitu:
  - a. Persegi panjang
  - b. Segitiga
  - c. Jajar genjang
  - d. Belah ketupat
  - e. Layang-layang, dan
  - f. Trapesium
2. Menentukan rumus luas dan keliling bangun datar
3. Menyelesaikan soal diskusi kelompok tentang bangun datar luas dan keliling bangun datar dengan pendekatan persegi panjang
4. Menyelesaikan tes tentang bangun datar.

### E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

Strategi : Cooperative Learning

## F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengkoordinasikan kelas agar siap untuk belajar.</li> <li>2. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</li> <li>3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>4. Siswa di ajak untuk berdinamikan tentang tepuk kompak</li> <li>5. Guru mengajak peserta didik untuk menyiapkan buku tulis, dan peralatan tulis lainnya</li> <li>6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang konsep “Bangun datar”</li> <li>7. Guru memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan bangun datar.</li> </ol>	10 menit
Inti	<p><b>Pertemuan I</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan secara klasikal tentang pengertian bangun datar “ Bangun datar merupakan sebutan untuk bangun-bangun 2 dimensi. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun garis lengkung”</li> <li>2. Guru memperlihatkan kepada siswa <i>puzzle</i> bangun datar persegi panjang untuk menemukan berbagai macam bentuk bangun datar seperti : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Segitiga dengan menggunakan puzzle persegi panjang</li> <li>- Belah ketupat dengan menggunakan puzzle persegi panjang</li> <li>- Trapesium dengan menggunakan puzzle persegi</li> </ul> </li> </ol>	50 menit

	<p>panjang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jajar genjang dengan menggunakan puzzle persegi panjang</li> <li>- Layang-layang dengan menggunakan puzzle persegi panjang</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memperagakan alat peraga <i>puzzle</i> dan memahamkan siswa bahwa semua bangun datar yang ada merupakan penurunan dari persegi panjang.</li> <li>4. Guru mengelompokkan siswa untuk melakukan diskusi kelompok dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD untuk mendiskusikan soal cerita materi bangun datar.</li> <li>5. Sebelum melakukan diskusi, terlebih dahulu guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan diskusi tipe STAD.</li> <li>6. Guru membagikan kelompok-kelompok siswa dengan beranggotakan 4-5 siswa perkelompok, yang dimana kelompok yang akan dibentuk sebanyak 4 kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan heterogen.</li> <li>7. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan diskusi tipe STAD.</li> <li>8. Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan terkait kegiatan diskusi tersebut.</li> <li>9. Guru membagikan LKS serta didampingi media <i>puzzle</i> dan petunjuk penggunaan media <i>puzzle</i>.</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan kesulitannya dalam kegiatan berdiskusi</li> </ol> <p><b>Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Guru mengarahkan kelompok-kelompok untuk kembali</li> </ol>	
--	--	--

	<p>mengingat terkait materi yang sudah di ajarkan.</p> <p>12. Guru memfasilitasi kelompok-kelompok dengan memberikan masing-masing media <i>puzzle</i> untuk membantu mereka dalam menemukan Rumus Luas dan Keliling bangun datar dari pendekatan rumus persegi panjang diantaranya segitiga, layang-layang, trapesium, jajar genjang, dan</p> <p>13. Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menanyakan kesulitan mereka dalam menyelesaikan tugas kelompok tersebut.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <p>14. Siswa mencoba berdiskusi untuk menjawab soal pada LKS yang diberikan oleh guru</p> <p>15. Guru berkeliling pada tiap-tiap kelompok untuk membimbing kelompok dalam proses diskusi</p> <p>16. Guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan tugas diskusi dengan mengarahkan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.</p> <p><b>Menyajikan</b></p> <p>17. Siswa ditunjuk pada tiap-tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>18. Kelompok yang menampilkan hasil yang baik akan diberikan reward atau hadiah sebagai penghargaan untuk kelompok yang berhasil dalam menampilkan hasil diskusinya dengan baik.</p> <p>19. Setelah pemberian penghargaan atau hadiah guru membimbing dan sama-sama mengulas kembali hasil diskusi hari ini.</p> <p>20. Siswa diperkuat oleh guru terkait penyelesaian soal pada LKS tentang bangun datar.</p>	
--	---	--



Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Siswa juga memperhatikan penguatan materi dan apresiasi dari guru.</li> <li>3. Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Siswa menyimak pesan moral dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>5. Siswa melakukan operasi untuk menjaga kebersihan kelas.</li> <li>6. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. Selanjutnya, siswa menjawab salam penutup dari guru.</li> </ol>	10 menit
---------	--	----------

## G. PENILAIAN

Teknik Penilaian yaitu Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Matematika	3.2.1 Menentukan keliling persegi, persegi panjang, dan segitiga.	Tes tertulis	Soal uraian LKS
	3.2.2 Menentukan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.	Tes tertulis	Soal uraian LKS
	3.2.3 Mengidentifikasi masalah keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga	Tes tertulis	Soal uraian LKS

Adapun rumus pemerolehan pengetahuan adalah sebagai berikut:

$$\text{Pengetahuan} = \frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

## H. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Media/Alat : Media *Puzzle* Bangun Datar
- Bahan : -
- Sumber Belajar : 1. *Buku Bahan Manipulatif dalam Pembelajaran Matematika SD (Petunjuk Pembuatan dan Implementasinya)*
2. *Youtube*
3. *BG Matematika kelas 4 BSE & BS Matematika kelas 4 BSE*

## I. REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Remedial
  - a. Apabila memiliki waktu, siswa dapat menyelesaikan soal-soal latihan tambahan dengan menentukan rumus bangun datar dengan pendekatan persegi panjang.
  - b. Guru membimbing siswa yang belum mampu menyusun *puzzle* sesuai dengan kegiatan yang sudah di ajarkan. Misalnya menyusun kepingan layang-layang atau belah ketupat.
2. Pengayaan
  - a. Guru memberikan soal latihan bagi siswa yang belum mampu memahami penentuan rumus-rumus bangun datar dengan pendekatan persegi panjang.
  - b. Guru memberikan soal tambahan bagi siswa untu menyusun kepingan layang-layang dan belah ketupat.


## J. REFELEKSI GURU

1. Guru sebagai pendidik perlu memperhatikan hal-hal berikut.
  - a. Pemberian motivasi kepada peserta didik agar bersemangat mengikuti pembelajaran Bangun datar
  - b. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi
  - c. ....
2. Peserta didik yang perlu mendapatkan perhatian khusus
  - a. ....


- b. ....
3. Catatan penting bagi guru
- a. ....
- b. ....
4. Pembelajaran yang lebih efektif
- a. ....
- b. ....

..... 20 .....

Guru Kelas IV,

  
(Widiyanti Liswanti, S.Pd.)  
NIP

Mahasiswa Peneliti,

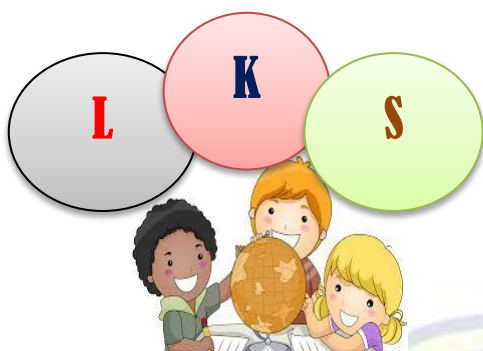
  
(Ayu Nur Johana)  
NIM 166180009

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

  
  
(JRI RAHMATYATI, S.Pd.)  
NIP NBM 150795191350581



Lampiran 4. Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Petunjuk Penggunaan Media *Puzzle*



**Identitas Kelompok**

**Kelompok :** ..... **Kelas :** .....

**Ketua :**

**Anggota:**

1.....

2.....

3.....

**Petunjuk Kegiatan:**

1. Bacalah baik-baik petunjuk kegiatan bersama kelompok mu.
2. Diskusikan dengan kelompokmu lembar kerja yang sudah diberikan oleh gurumu.
3. Jika mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan dapat bertanya kepada gurumu.
4. Gunakan Puzzle bangun datar untuk membantu diskusi kelompokmu.
5. Tunjukkanlah salah satu anggota kelompokmu untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelompok yang lain.
6. Hasil diskusi yang baik, akan mendapatkan penghargaan.
7. Selamat mengerjakan !





**Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat bersama teman kelompokmu !**



**1 Bacalah petunjuk kegiatan dibawah ini dengan seksama !**

- a. Amatilah persegi panjang yang sudah dibagikan oleh gurumu**
- b. Ukurlah panjang serta lebar pada persegi panjang tersebut**
- c. Maka carikanlah berapakah luas dan keliling persegi panjang tersebut?**
- d. Diskusikan dan tulislah jawabanmu pada kolom jawaban dengan benar !**

**Jawab :**



Bacalah dengan saksama



**Perhatikan petunjuk pengerjaan dibawah ini !**

- **Gambar A dan B merupakan kepingan puzzle yang masih berbentuk persegi panjang.**



**A**



**B**

- **Susunlah kepingan puzzle pada gambar A dan B menjadi puzzle layang-layang dan segitiga.**
- **Jika diketahui  $d_1 = 15 \text{ cm}$  dan  $d_2 = 20 \text{ cm}$  pada puzzle layang-layang tersebut maka carilah luas pada puzzle tersebut.**
- **Jika diketahui alas segitiga adalah  $10 \text{ cm}$  dan tinggi  $12 \text{ cm}$  maka tentukanlah luas puzzle segitiga tersebut.**
- **Diskusikan dengan kelompokmu dan tulislah jawabannya dengan benar !**

**Jawab :**



**Perhatikan puzzle jajar genjang yang sudah disediakan dikelompokmu.**



- **Ukurlah alas dan tinggi puzzle jajar genjang tersebut**
- **Tuliskan dan hitunglah luasnya**
- **Diskusikan dengan kelompokmu dan jawablah dengan tepat**

**Jawab :**



**4 Perhatikan Puzzle di bawah ini !**

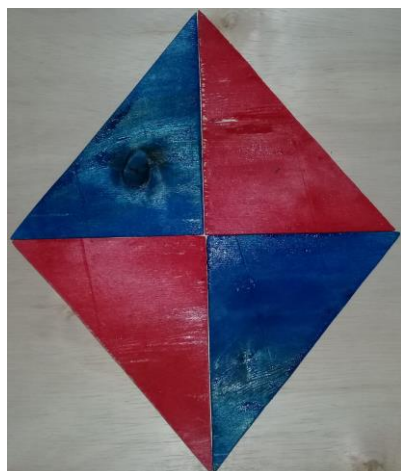
**a.**



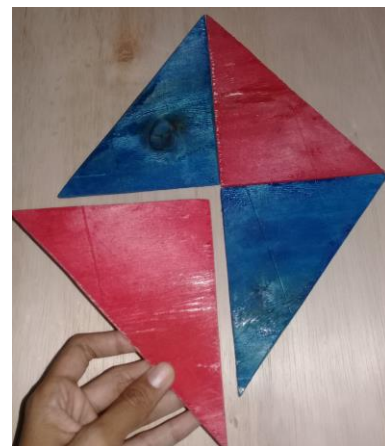
**b.**



**d.**



**c.**



- **Lakukan langkah tersebut bersama kelompokmu**
- **Jika sudah melakukan langkah-langkah tersebut maka ukurlah keempat sisinya**
- **Tentukanlah keliling dari puzzle belah ketupat tersebut !**
- **Diskusikan dan tulislah jawabannya dengan benar**



**Jawab :**



**lihatlah gambar dibawah ini!**

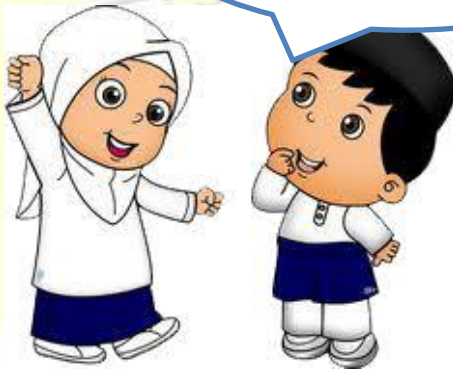


- **Ukurlah puzzle segitiga diatas dan siapkan puzzle yang sudah dibagikan oleh gurumu**
- **Ukurlah alas dan tinggi puzzle tersebut tentukanlah luasnya**
- **Diskusikan dan tulislah jawabannya dengan benar**

**Jawab :**

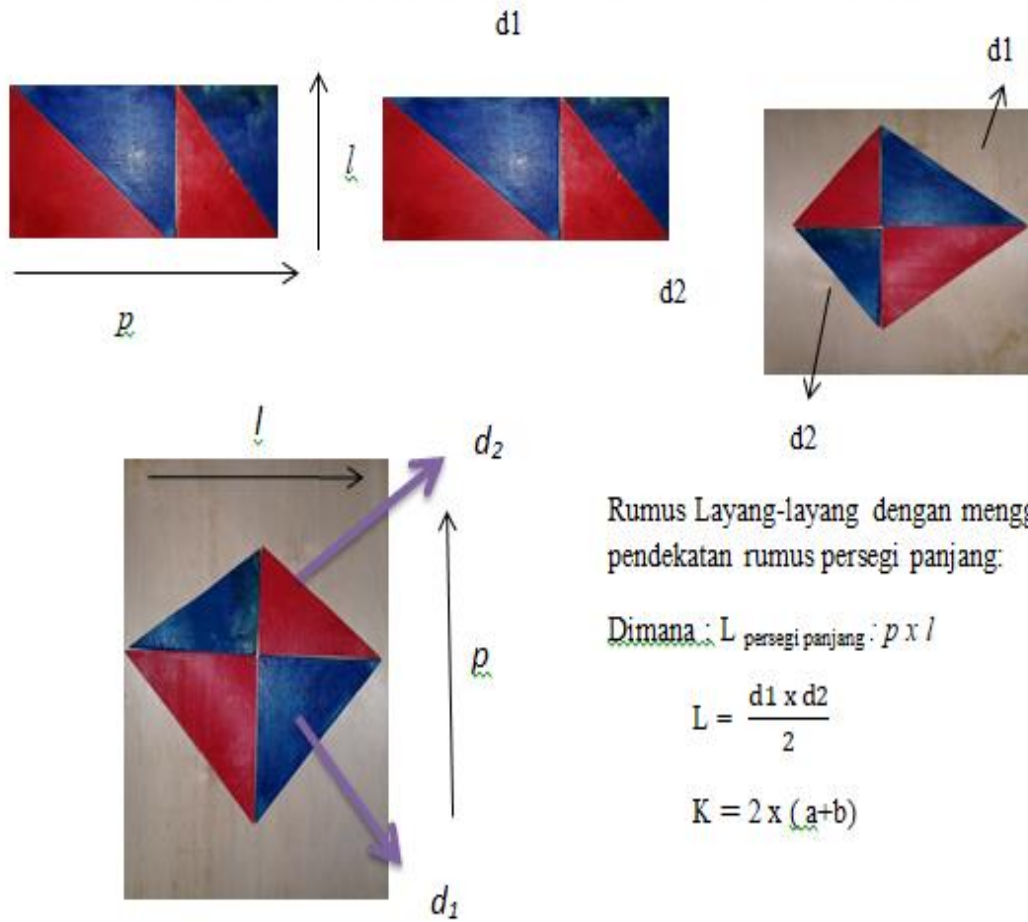


**Selamat Mengerjakan !!**



## PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE BANGUN DATAR

### PUZZLE PERSEGI PANJANG MENJADI LAYANG-LAYANG



Rumus Layang-layang dengan menggunakan pendekatan rumus persegi panjang:

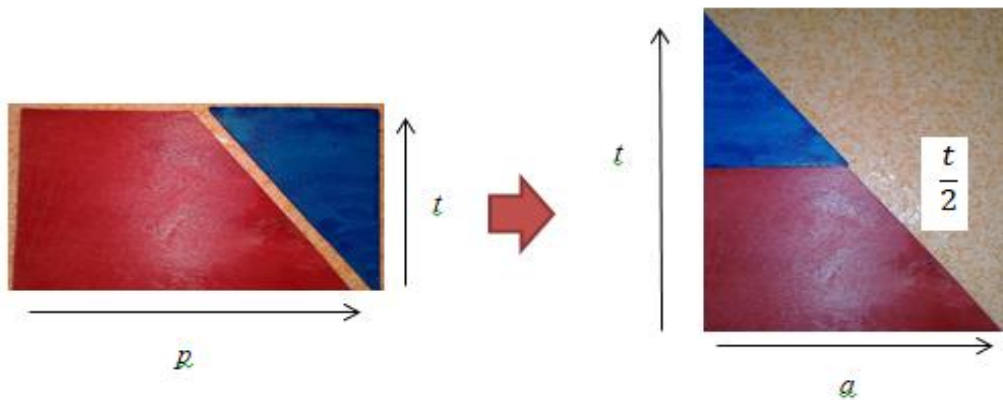
Dimana :  $L_{\text{persegi panjang}} = p \times l$

$$L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$K = 2 \times (a+b)$$



### PUZZLE PERSEGI PANJANG MENJADI SEGITIGA



Rumus segitiga dengan menggunakan pendekatan rumus persegi panjang:

Dimana :  $L_{\text{persegi panjang}} : p \times l$

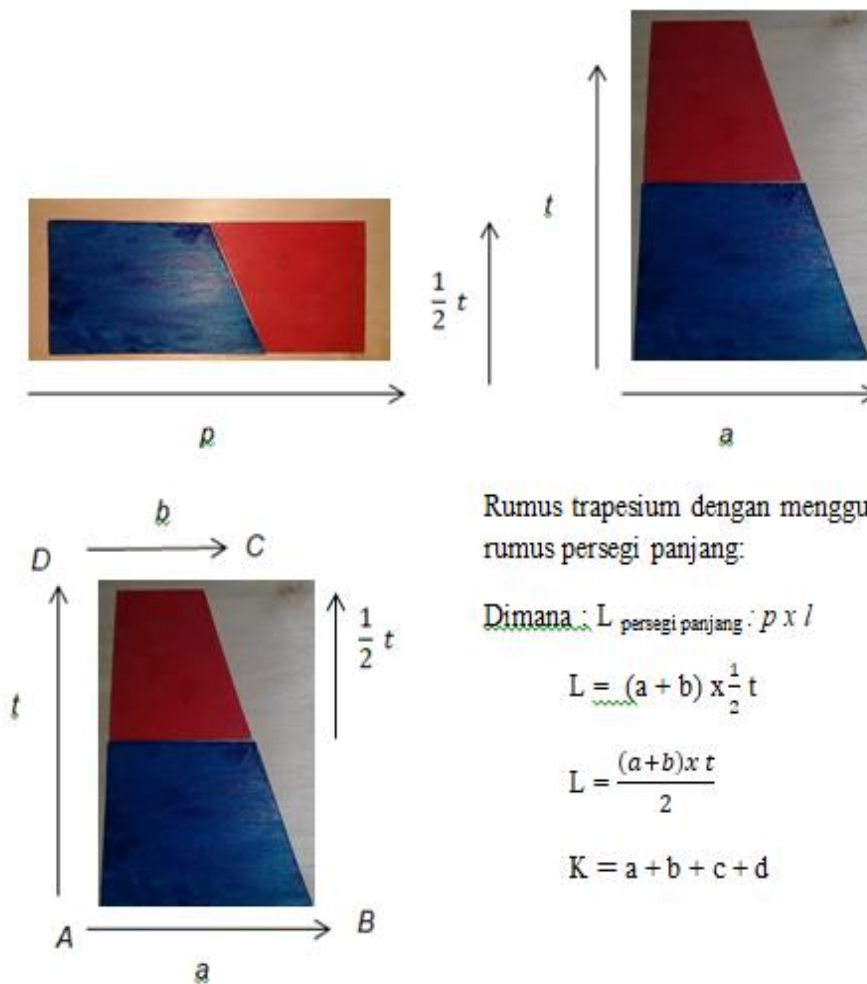
$$L = a \times \frac{1}{2} t$$

$$L = \frac{a \times t}{2}$$

$$K = a + b + c$$



### PUZZLE PERSEGI PANJANG MENJADI TRAPESIUM



Rumus trapesium dengan menggunakan pendekatan rumus persegi panjang:

Dimana :  $L$  persegi panjang :  $p \times l$

$$L = (a + b) \times \frac{1}{2} t$$

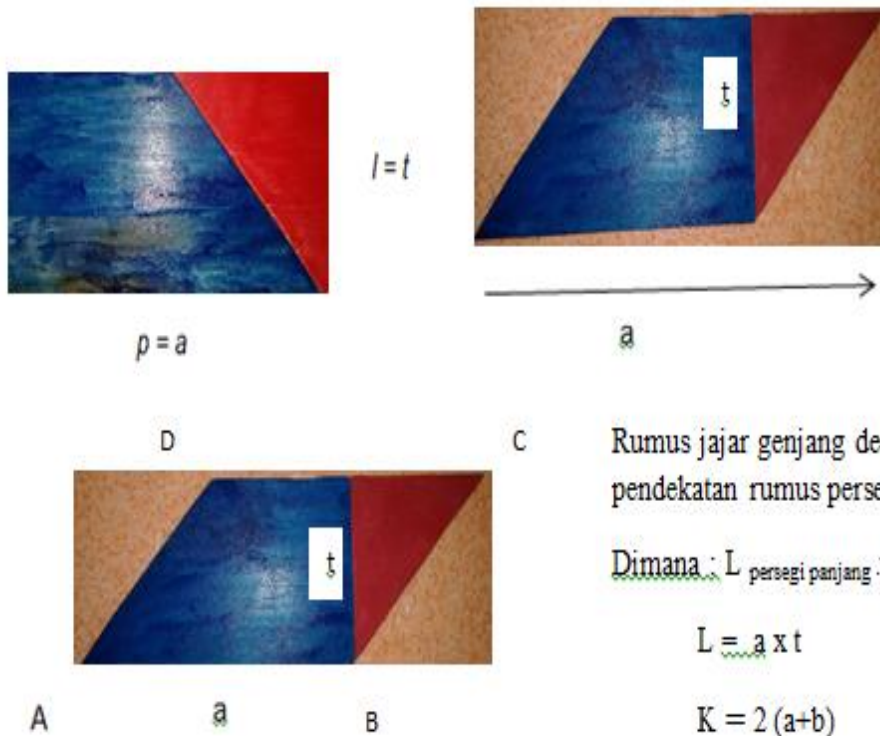
$$L = \frac{(a+b) \times t}{2}$$

$$K = a + b + c + d$$

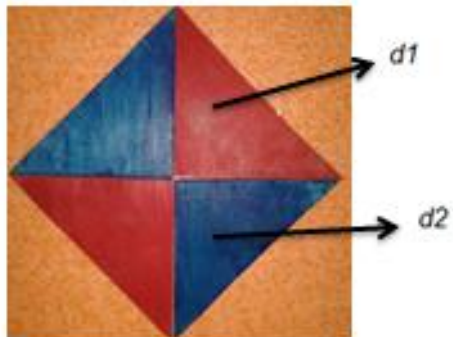




# PUZZLE PERSEGI PANJANG MENJADI JAJAR GENJANG



# PUZZLE PERSEGI PANJANG MENJADI BELAH KETUPAT



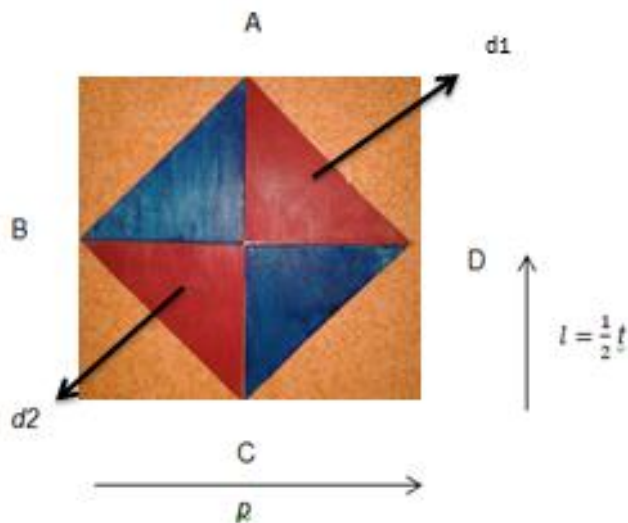
Rumus Belah ketupat dengan menggunakan pendekatan rumus persegi panjang:

Dimana :  $L$  persegi panjang :  $p \times l$

$$L = d1 \times d2 \times \frac{1}{2}$$

$$L = \frac{d1 \times d2}{2}$$

$$K = 2 \times (a+b)$$



## Lampiran 5. Angket Validasi Oleh Para Ahli

### LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

#### OLEH AHLI MEDIA

---

##### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di ciptakan sebagai salah satu media yang menunjang pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli media”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Hari/Tanggal : Senin, 03-08-2020

##### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya			✓	
2	Kesesuaian ukuran bentuk			✓	
3	Kesederhanaan bentuk			✓	
4	Keberagaman bentuk <i>puzzle</i> bangun datar			✓	
5	Kesesuain warna yang variatif			✓	
6	Media aman digunakan				✓
7	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan bentuk dan ukuran <i>puzzle</i>			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan			✓	
2	Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	
3	Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan				✓



Aspek Pemanfaatan				
1	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓
2	Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa			✓
3	Kesesuaian media dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa			✓
4	Kemudahan dalam penggunaan media			✓
5	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa			✓
Total Skor				

#### D. Penilaian Umum

Secara umum angket media *puzzle* ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

Buat bangun datar uhuh (jajar genjang, segitiga, layang-layang)  
agar anak bisa lebih memahami

Mataram,.....2020



(Validator)



## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

#### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “RPP”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator RPP.

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Hari/Tanggal : Senin, 03-08-2020

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas : IV

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
 

Skor    1 jika pernyataan tidak sesuai

          2 jika pernyataan kurang sesuai

          3 jika pernyataan sesuai

          4 jika pernyataan sangat sesuai
2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

## C. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Kecermatan isi</b>				
	a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
	b. Cakupan materi sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.			✓	
<b>2</b>	<b>Pengorganisasian Pembelajaran</b>				
	a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan.			✓	
	b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut.			✓	
	d. Pemilihan metode pembelajaran dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran.			✓	
<b>3</b>	<b>Rencana pelaksanaan:</b>				
	a. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.			✓	
	b. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.			✓	
	c. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan bahan manipulatif uang logam dan dapat memahami siswa tentang konsep Bangun Datar.			✓	
<b>4</b>	<b>Media Puzzle</b>				
	a. Pemilihan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	

5	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimatnya sederhana			✓	
	b. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.			✓	
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru			✓	
6	Manfaat				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan bahan media <i>puzzle</i> dapat memahami siswa tentang konsep bangun datar.			✓	
Jumlah Skor					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Mataram,.....2020



(Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MATERI

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul	: “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”
Penulis	: Ayuni Johan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Nama Validator	: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
Hari/Tanggal	: Senin, 03-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.



Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator			✓	
2	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan			✓	
3	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Kesesuaian materi bangun datar dengan <i>puzzle</i> yang dikembangkan			✓	
5	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			✓	
7	Mendorong kemampuan berfikir siswa			✓	
8	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa		✓		
9	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa			✓	
10	Membangun rasa ingin tahu siswa				✓
Total Skor					



**D. Penilaian Umum**

Secara umum angket materi:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi  
2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.  
3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.  
5 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

**E. Kritik dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Mataram, ..... 2020



(Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MEDIA

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di ciptakan sebagai salah satu media yang menunjang pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli media”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul	: “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”
Penulis	: Ayuni Johan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Nama Validator	: Dr. Sutarto, M.Pd
Hari/Tanggal	: Rabu, 05-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya			✓	
2	Kesesuaian ukuran bentuk				✓
3	Kesederhanaan bentuk			✓	
4	Keberagaman bentuk <i>puzzle</i> bangun datar			✓	
5	Kesesuain warna yang variatif			✓	
6	Media aman digunakan				✓
7	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan bentuk dan ukuran <i>puzzle</i>			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan				✓
2	Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			.	✓
3	Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan			✓	

Aspek Pemanfaatan					
1	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
2	Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa			✓	
3	Kesesuaian media dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa			✓	
4	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
5	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa			✓	
Total Skor					

#### D. Penilaian Umum


Secara umum angket media *puzzle* ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

Media *puzzle* : kecocokan  
 tujuan pembelajaran / skema konsep  
 & kaitannya dgn ppp

Mataram, ..... 2020

  
 Dr. Sutarto, M.Pd  
 (Validator)



## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

#### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “RPP”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator RPP.

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Dr. Sutarto, M.Pd

Hari/Tanggal : Rabu, 05-08-2020

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas : IV

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
 

Skor    1 jika pernyataan tidak sesuai  
           2 jika pernyataan kurang sesuai  
           3 jika pernyataan sesuai  
           4 jika pernyataan sangat sesuai
2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.



## C. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Kecermatan isi</b>				
	a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
	b. Cakupan materi sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.			✓	
<b>2</b>	<b>Pengorganisasian Pembelajaran</b>				
	a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan.			✓	
	b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut.			✓	
	d. Pemilihan metode pembelajaran dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran.				✓
<b>3</b>	<b>Rencana pelaksanaan:</b>				
	a. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.			✓	
	b. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.			✓	
	c. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan bahan manipulatif uang logam dan dapat memahami siswa tentang konsep Bangun Datar.				✓
<b>4</b>	<b>Media Puzzle</b>				
	a. Pemilihan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	

5	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimatnya sederhana			✓	
	b. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru			✓	
6	Manfaat				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan bahan media <i>puzzle</i> dapat memahami siswa tentang konsep bangun datar.				✓
Jumlah Skor					

#### D. Penilaian Umum


Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi  
 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.  
 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.  
 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Komentar dan Saran Perbaikan

perbaikan pelaksanaan Subjek Arah  
 dan perbaikan media & LKS

Mataram, ..... 2020

  
 Dr. Sutanto, M.Pd  
 (Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MATERI

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Dr. Sutarto, M.Pd

Hari/Tanggal : Rabu, 05-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.



Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator			✓	
2	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan			✓	
3	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Kesesuaian materi bangun datar dengan <i>puzzle</i> yang dikembangkan			✓	
5	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa				✓
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
7	Mendorong kemampuan berfikir siswa			✓	
8	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa			✓	
9	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				✓
10	Membangun rasa ingin tahu siswa			✓	
Total Skor					

#### D. Penilaian Umum

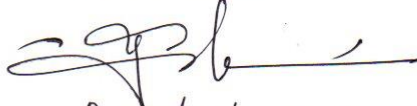
Secara umum angket materi:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

\* Materi ini sudah benar & sesuai  
 dgn RPP / buku pelajaran.  
 perbaiki tujuan pembelajaran  
 (materi & sumber).

Mataram, ..... 2020

  
 Dr. Sutanto, M.Pd  
 (Validator)



## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MEDIA

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di ciptakan sebagai salah satu media yang menunjang pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul	: “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”
Penulis	: Ayuni Johan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Nama Validator	: Heni Wahyuni, S.Pd
Hari/Tanggal	: Selasa, 04-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya				✓
2	Kesesuaian ukuran bentuk			✓	
3	Kesederhanaan bentuk			✓	
4	Keberagaman bentuk <i>puzzle</i> bangun datar				✓
5	Kesesuain warna yang variatif				✓
6	Media aman digunakan				✓
7	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan bentuk dan ukuran <i>puzzle</i>			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan			✓	
2	Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama				✓
3	Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan				✓

Aspek Pemanfaatan					
1	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
2	Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa			✓	
3	Kesesuaian media dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				✓
4	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
5	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa			✓	
Total Skor					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum angket media *puzzle* ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- ③ : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

1. Rapihan tata tulis pada papan  
medianya. Agar terlihat rapi

Mataram, ..... 2020

HENI WAHYUNI, S.PD.  
(Validator)

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

#### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “RPP”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator RPP.

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Heni Wahyuni, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 04-08-2020

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas : IV

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
 

Skor    1 jika pernyataan tidak sesuai  
           2 jika pernyataan kurang sesuai  
           3 jika pernyataan sesuai  
           4 jika pernyataan sangat sesuai
2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.



## C. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Kecermatan isi</b>				
	a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
	b. Cakupan materi sesuai dengan indikator.				✓
	c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.			✓	
<b>2</b>	<b>Pengorganisasian Pembelajaran</b>				
	a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan.			✓	
	b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut.				✓
	d. Pemilihan metode pembelajaran dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran.				✓
<b>3</b>	<b>Rencana pelaksanaan:</b>				
	a. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.			✓	
	b. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.				✓
	c. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan bahan manipulatif uang logam dan dapat memahami siswa tentang konsep Bangun Datar.			✓	
<b>4</b>	<b>Media Puzzle</b>				
	a. Pemilihan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓



<b>5</b>	<b>Bahasa</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimatnya sederhana				✓
	b. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru				✓
<b>6</b>	<b>Manfaat</b>				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan bahan media <i>puzzle</i> dapat memahami siswa tentang konsep bangun datar.				✓
<b>Jumlah Skor</b>					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Komentar dan Saran Perbaikan

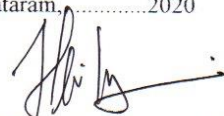
.....

.....

.....

.....

Mataram, ..... 2020

  
 HENI WAHYUNI, S.Pd.,  
 (Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MATERI

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Heni Wahyuni, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 04-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

5. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan				✓
3	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Kesesuaian materi bangun datar dengan <i>puzzle</i> yang dikembangkan			✓	
5	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
7	Mendorong kemampuan berfikir siswa				✓
8	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa				✓
9	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				✓
10	Membangun rasa ingin tahu siswa			✓	
Total Skor					

**D. Penilaian Umum**

Secara umum angket materi:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

**E. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

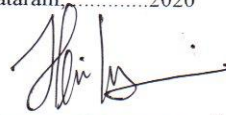
.....

.....

.....

.....

Mataram, ..... 2020



HENI WAHYUNI, S.Pd.  
(Validator)



## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MEDIA

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di ciptakan sebagai salah satu media yang menunjang pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli media”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul	: “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”
Penulis	: Ayuni Johan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Nama Validator	: Baiq Eliana, S.Pd
Hari/Tanggal	: Selasa, 04-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.



Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya				✓
2	Kesesuaian ukuran bentuk			✓	
3	Kesederhanaan bentuk			✓	
4	Keberagaman bentuk <i>puzzle</i> bangun datar				✓
5	Kesesuaian warna yang variatif				✓
6	Media aman digunakan				✓
7	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan bentuk dan ukuran <i>puzzle</i>			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan			✓	
2	Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	
3	Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan				✓

Aspek Pemanfaatan					
1	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
2	Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓
3	Kesesuaian media dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa				✓
4	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
5	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa				✓
Total Skor					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum angket media *puzzle* ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram, ..... 2020

*Am*

BAIQ ELIANA

(Validator)

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

#### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “RPP”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator RPP.

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Baiq Eliana, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 04-08-2020

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas : IV

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
 

Skor    1 jika pernyataan tidak sesuai  
           2 jika pernyataan kurang sesuai  
           3 jika pernyataan sesuai  
           4 jika pernyataan sangat sesuai
2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.



## C. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Kecermatan isi</b>				
	a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
	b. Cakupan materi sesuai dengan indikator.				✓
	c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.				✓
<b>2</b>	<b>Pengorganisasian Pembelajaran</b>				
	a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan.				✓
	b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut.			✓	
	d. Pemilihan metode pembelajaran dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran.				✓
<b>3</b>	<b>Rencana pelaksanaan:</b>				
	a. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.				✓
	b. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.			✓	
	c. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan bahan manipulatif uang logam dan dapat memahami siswa tentang konsep Bangun Datar.				✓
<b>4</b>	<b>Media Puzzle</b>				
	a. Pemilihan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓



5	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimatnya sederhana				✓
	b. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru				✓
6	Manfaat				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan bahan media <i>puzzle</i> dapat memahami siswa tentang konsep bangun datar.				✓
Jumlah Skor					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- ④ : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Mataram, ..... 2020



BAIQ ELIANA  
(Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MATERI

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Baiq Eliana, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 04-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator		✓	✓	
2	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan				✓
3	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Kesesuaian materi bangun datar dengan <i>puzzle</i> yang dikembangkan				✓
5	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa			✓	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓
7	Mendorong kemampuan berfikir siswa			✓	
8	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa			✓	
9	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				✓
10	Membangun rasa ingin tahu siswa				✓
Total Skor					

**D. Penilaian Umum**

Secara umum angket materi:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- ④ : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

**E. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram, ..... 2020

*Am*

**BAIOELIANA**  
(Validator)



## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MEDIA

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi media pembelajaran *puzzle* yang akan di ciptakan sebagai salah satu media yang menunjang pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli media”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul	: “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”
Penulis	: Ayuni Johan
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Nama Validator	: Sri Rahmatyas, S.Pd
Hari/Tanggal	: Senin, 03-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.

Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Fisik/Tampilan					
1	Desain pada media <i>puzzle</i> sesuai dengan isi materi di dalamnya			✓	
2	Kesesuaian ukuran bentuk			✓	
3	Kesederhanaan bentuk				✓
4	Keberagaman bentuk <i>puzzle</i> bangun datar			✓	
5	Kesesuain warna yang variatif				✓
6	Media aman digunakan			✓	
7	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan bentuk dan ukuran <i>puzzle</i>			✓	
Aspek Bahan					
1	Ketepatan pemilihan bahan				✓
2	Media yang dipakai dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama			✓	
3	Kekuatan (tidak mudah rusak, tidak mudah patah, berubah bentuk, hancur) jika digunakan			✓	

Aspek Pemanfaatan					
1	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
2	Tampilan serta cara penggunaan sangat mudah dipahami siswa				✓
3	Kesesuaian media dan isi materi dapat mendorong pemahaman siswa			✓	
4	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
5	Kepraktisan media sehingga mudah dibawa				✓
Total Skor					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum angket media *puzzle* ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- ③ : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Kritik dan Saran

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Mataram,.....2020

  
(Validator)

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

---

#### C. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “RPP”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator RPP.

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Sri Rahmatyas, S.Pd

Hari/Tanggal : Senin, 03-08-2020

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Bangun Datar

Kelas : IV

#### D. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
 

Skor    1 jika pernyataan tidak sesuai

          2 jika pernyataan kurang sesuai

          3 jika pernyataan sesuai

          5 jika pernyataan sangat sesuai
2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.



## C. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Kecermatan isi</b>				
	a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar.			✓	
	b. Cakupan materi sesuai dengan indikator.				✓
	c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.			✓	
<b>2</b>	<b>Pengorganisasian Pembelajaran</b>				
	a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan.				✓
	b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator.			✓	
	c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut.			✓	
	d. Pemilihan metode pembelajaran dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran.				✓
<b>3</b>	<b>Rencana pelaksanaan:</b>				
	a. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.			✓	
	b. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.			✓	
	c. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan bahan manipulatif uang logam dan dapat memahami siswa tentang konsep Bangun Datar.			✓	
<b>4</b>	<b>Media Puzzle</b>				
	a. Pemilihan bahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

<b>5</b>	<b>Bahasa</b>				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimatnya sederhana			✓	
	b. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru			✓	
<b>6</b>	<b>Manfaat</b>				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan bahan media <i>puzzle</i> dapat memahamkan siswa tentang konsep bangun datar.			✓	
<b>Jumlah Skor</b>					

#### D. Penilaian Umum

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- ③ : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

#### E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

Mataram, .....2020



(Validator)

## LEMBAR VALIDASI MEDIA *PUZZLE*

OLEH AHLI MATERI

---

### A. Pengantar

Pada pelaksanaa penelitian pengembangan media pembelajaran *puzzle* materi bangun datar bagi siswa kelas IV di Sekolah Dasar, maka dengan itu peneliti bermaksud melakukan validasi materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket dibawah ini sebagai validator “ahli materi”. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media yang akan dikembangkan ini depada kelas IV semester II. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media

Judul : “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD PADA Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”

Penulis : Ayuni Johan

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Sri Rahmatyas, S.Pd

Hari/Tanggal : Senin, 03-08-2020

### B. Petunjuk Pengisian Angket

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu terhadap Media *Puzzle* pada pembelajaran Matematika pokok bahasa Bangun Datar.



Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

3. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

#### C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator				✓
2	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan			✓	
3	Media <i>Puzzle</i> bangun datar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4	Kesesuaian materi bangun datar dengan <i>puzzle</i> yang dikembangkan			✓	
5	Kelengkapan materi sesuai dengan perkembangan siswa				✓
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan			✓	
7	Mendorong kemampuan berfikir siswa				✓
8	Bahasa yang digunakan dapat dipahami siswa			✓	
9	Mendorong terjadinya interaksi antar siswa				✓
10	Membangun rasa ingin tahu siswa				✓
Total Skor					



**D. Penilaian Umum**

Secara umum angket materi:

- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

**E. Kritik dan Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mataram,.....2020

  
(Validator)

# LEMBAR VALIDASI UNTUK ANGKET

## RESPON SISWA

Nama Validator : *Drs. ATHMAD, M. Hum*  
 NIDN : *0822086002*  
 Penulis : Ayuni Johan  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dalam kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Bapak/Ibu. Adapun Keterangan skor kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Tidak sesuai	1
2	Kurang sesuai	2
3	Sesuai	3
4	Sangat sesuai	4

2. Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

**B. Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Skor penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar pengisian dinyatakan dengan jelas				✓
2	Lembar angket respon <del>siswa</del> mudah dipahami siswa			✓	
3	Bahasa yang digunakan dapat dipahami				✓
4	Kejelasan kriteria penilaian mudah dimengerti				✓
5	Pada butir-butir angket respon siswa memenuhi kriteria terlaksananya pembelajaran berbantuan media <i>Puzzle</i>				✓
6	Pada butir-butir angket memenuhi syarat kebenaran				✓
7	Pada butir-butir angket memenuhi unsur pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan <i>Puzzle</i>				✓
8	Ketepatan butir-butir pertanyaan sesuai dengan pemahaman siswa				✓
9	Tampilan angket menarik				✓
10	Kejelasan aspek pertanyaan angket respon dapat dimengerti siswa				✓
<b>Total Skor</b>					

**C. Penilaian Umum**

Secara umum angket respon siswa:

1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi

2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.

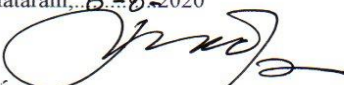
3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.

4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

**D. Kritik dan Saran**

Karya ilmiah yang valid dalam  
mengartikan istilah sangat membutuhkan  
teknik khusus, misalnya KLIBI

Mataram, 6-8-2020

  
Dis, Akhmad, M. Hum  
(Validator)



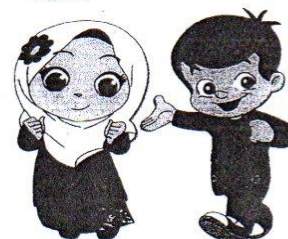
## Lampiran 6. Angket Untuk Respon Siswa

### ANGKET UNTUK RESPON SISWA

Nama : Olin arum pertiwi  
 Kelas : IV  
 Sekolah :

#### A. Petunjuk Pengisian

Ayo bantu saya untuk memberikan penilaian di kolom skor ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah di sediakan. OK !



B. Berikan respon umum terhadap bintang di bawah ini dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu kotak di bintang tersebut :

Jika Saya Sangat Setuju	:	   	4
Jika Saya Setuju	:	  	3
Jika Saya Kurang Setuju	:	 	2
Jika Saya Tidak Setuju	:		1

## C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Bentuk media <i>puzzle</i> mudah saya pahami		✓	✓	
2	Tampilan warna media <i>puzzle</i> dapat menarik saya untuk belajar				✓
3	Media <i>puzzle</i> membantu saya untuk menemukan jawaban dari tugas yang diberikan				✓
4	Pembelajaran dengan media <i>puzzle</i> lebih menyenangkan			✓	
5	Media <i>puzzle</i> dapat menambah pengetahuan saya				✓
6	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>			✓	
7	Media <i>puzzle</i> mudah untuk digunakan				✓
8	Saya sangat bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>				✓
9	Media <i>puzzle</i> membantu saya untuk menemukan rumus bangun datar				✓
10	Belajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> memperjelas pemahaman saya terhadap rumus bangun datar.				✓
Total Skor					

## D. Catatan

Mediannya sangat bagus dan warnanya sangat bagus  
Saya sangat senang

ANGKET UNTUK RESPON SISWA

Nama : Syafarrahin  
 Kelas : 6  
 Sekolah :

A. Petunjuk Pengisian

Ayo bantu saya untuk memberikan penilaian di kolom skor ini dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan. OK !



B. Berikan respon umum terhadap bintang di bawah ini dengan cara memberikan tanda silang (X) pada salah satu kotak di bintang tersebut :

Jika Saya Sangat Setuju	:	<input checked="" type="checkbox"/>
Jika Saya Setuju	:	<input type="checkbox"/>
Jika Saya Kurang Setuju	:	<input type="checkbox"/>
Jika Saya Tidak Setuju	:	<input type="checkbox"/>



## C. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Bentuk media <i>puzzle</i> mudah saya pahami		<del>X</del>		✓
2	Tampilan warna media <i>puzzle</i> dapat menarik saya untuk belajar				✓
3	Media <i>puzzle</i> membantu saya untuk menemukan jawaban dari tugas yang diberikan			✓	
4	Pembelajaran dengan media <i>puzzle</i> lebih menyenangkan			✓	
5	Media <i>puzzle</i> dapat menambah pengetahuan saya				✓
6	Saya senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>			✓	<del>X</del>
7	Media <i>puzzle</i> mudah untuk digunakan				✓
8	Saya sangat bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>				✓
9	Media <i>puzzle</i> membantu saya untuk menemukan rumus bangun datar				✓
10	Belajar dengan menggunakan media <i>puzzle</i> memperjelas pemahaman saya terhadap rumus bangun datar.			✓	
Total Skor					

**D. Catatan**

masyarakat sangat bagus dan bermanfaat sangat bagus

## Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

### FOTO PENELITIAN









## Lampiran 8. Kartu Konsul



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : [ummamaram@telkom.net](mailto:ummamaram@telkom.net)




Website : <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

### KARTUKONSULTASI

Nama : Ayuni Johan  
NIM : 116180004  
Jurusan : Pendidikan  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Pembimbing I : Abdillah, M.Pd.  
Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd.  
Judul : "Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar".

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
1.	Ramis 30/07/2020	Bab IV konsul - Tata tulis - Tentukan keterangan pada gambar		
2.	Minggu 2/08/2020	Bab IV konsul - Perbesar gambar media - Validasi keahlian bahara angket respon siswa		
3.	Rabu 5/08/2020	- Tambahkan teori Merveen untuk melihat kevalidan dan kepraktisan		
4.	Jumat 7/08/2020	- Hapus hasil belajarnya - Perhatikan penomoran - ACC --		

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	
			I	II
5.	Sabtu 8/8/2020	Bab IV - Sentakan teori pd gambar yang diambil - Bab V - Sentakan kembali diumpukan media yang dikembangkan		
6.	Senin 10/8/2020	Bab IV - Bedakan gambar sebelum dan sesudah pd desain produk		
7.	Pelasa 11/8/2020	Att~.		

Mataram, 01 Agustus 2020

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.



Haifaturrahmah, M.Pd

NIDN 0804048501